ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : ambivalence

Malédiction : sorcellerie

Force : Une personne me protège (Le Père)

Handicap : Pas de réflexes (-6 en Nerfs)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 11	
OS : 12	
NERFS: 5	-1
CRÂNE : 13	
TRIPES : 6	-1
GUEULE : 6	-1

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir issu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Mon protecteur (Le Père, un chasseur portant la hure d'une biche blanche. Il lui manque une jambe)
2 Parchemin du couteau mémoriel. Creuse une gouttière dans un couteau. Tu pourras recueillir le sang des personnes que tu blesses afin de faire un sérum mémoriel. La personne que tu as blessée et la la provenance du couteau ont une grande importance dans la qualité du sérum
3 Un plant de racinaire à égrégore
4 un lapin mort qui porte des marques de dents de chien
5 Véhicule : Un tuk-tuk aménagé en marché ambulant, la seule marchandise : des kystes pleins de vers. Autonomie d'essence : 5 quarts
6 Une mixture de peaux, de cheveux et d'ongles différents
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : ambivalence

Malédiction : sorcellerie

Force : Une personne me protège (Le Père)

Handicap : Pas de réflexes (-6 en Nerfs)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 11

OS : 12

NERFS: 5 -1

CRÂNE : 13

TRIPES : 6 -1

GUEULE : 6 -1

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir issu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Mon protecteur (Le Père, un chasseur portant la hure d'une biche blanche. Il lui manque une jambe)
2 Parchemin du couteau mémoriel. Creuse une gouttière dans un couteau. Tu pourras recueillir le sang des personnes que tu blesses afin de faire un sérum mémoriel. La personne que tu as blessée et la la provenance du couteau ont une grande importance dans la qualité du sérum
3 Un plant de racinaire à égrégore
4 un lapin mort qui porte des marques de dents de chien
5 Véhicule : Un tuk-tuk aménagé en marché ambulant, la seule marchandise : des kystes pleins de vers. Autonomie d'essence : 5 quarts
6 Une mixture de peaux, de cheveux et d'ongles différents
7
8
9
10